

EUSKAL HERRIKO MUS TXAPELKETA REGLÉMENT

- EGUNERAKETA DATA: 2011ko AZAROA -

- 1) **Le mus se jouera entre équipes de 2 joueurs**, en 3 manches de 8 hamarrekos.
(Dans les éliminatoires, on pourra jouer selon les habitudes de l'endroit).
- 2) **Pour commencer la partie** et pour savoir qui donne les cartes il y a 2 possibilités: La première: on distribue les cartes, celui qui a la plus petite commence ou suivant la couleur des cartes reçues (Si c'est « Urrea » (médaille) celui qui est à droite du receveur peut commencer, si c'est «kopa» le partenaire de celui qui l'a reçu commence, si c'est «ezpata» celui qui est à la gauche du receveur et si c'est un valet celui qui l'a reçu distribue). La seconde possibilité, si les joueurs sont d'accord, n'importe qui distribue et le premier qui «sort» est esku.
- 3) **Celui qui doit distribuer les cartes** doit les battre et présenter les cartes à son adversaire de gauche pour qu'il coupe. On donnera 4 cartes, une par une, à chaque joueur et celui qui est à droite du donneur sera esku.
- 4) **Si au cours de la première distribution**, une carte est retournée, le joueur esku décidera s'il impose «Mus» (se défausser des cartes dont on ne se sert pas et en demander de nouvelles). Si le mus est décidé, le jeu se poursuit naturellement.
- 5) **Le joueur Esku décide s'il sort ou va «mus»**. S'il va «Mus», son adversaire décide à son tour.
- 6) **Si tous les joueurs sont «Mus»**, on se défause des cartes que l'on ne veut pas en les jetant sur la table. Le donneur commence par la personne Esku en lui donnant les cartes dont il a besoin en une seule fois.
- 7) **Si un joueur décide de «sortir»**, la personne esku commence à parler. D'abord le grand, puis le petit, ensuite les paires, le jeu et enfin si personne n'a le jeu, le «point».
- 8) **Si un joueur «tape», s'il engage des ttanttos**, les adversaires peuvent tenir, surenchérir ou laisser. **Si les adversaires ne «tiennent» pas**, celui qui a «tapé» tire un ttantto. **Si les adversaires tiennent**, à la fin de la partie, celui qui a le meilleur jeu emporte les ttanttos mis en jeu (toujours dans l'ordre grand, petit, paires, jeu, point). S'il y a hordago et qu'il est tenu, la partie s'arrête et la manche va au meilleur jeu. Enfin si, après avoir engagé les ttanttos, le joueur refuse la surenchère de son adversaire, il perd le nombre de ttanttos qu'il a engagé; si il tient, les comptes se font à la fin (quand les 2 partenaires tapent ou surenchérissent, la décision de celui qui parle le premier est retenue).
- 9) **Lorsque des ttanttos sont engagés**, les adversaires peuvent se concerter. Chacun peut dire les cartes qu'il a en main si il le veut mais en disant la vérité.

10) **Seuls les signes** réglementaires sont permis.

- Deux rois: mordre les lèvres inférieures.
- Deux as: tirer la langue.
- Mediak: Remuer un côté des lèvres.
- Dobliak: Remuer les 2 côtés des lèvres.
- 29: comme mediak
- 31 ou 30 au jeu: clin d'œil.

11) **Si deux adversaires ont les doubles** avec les mêmes paires les plus importantes, celui qui a les meilleures paires inférieures l'emporte.

12) **Si un joueur oublie d'annoncer les paires**

- Si personne n'a de paire, il tire à la fin la valeur des paires.
- Si un adversaire a une paire, celui-ci tirera un ttantto comme s'il avait « tapé » et l'adversaire refusé l'enjeu.

13) **Si un joueur annonce le jeu en se trompant**

- Si personne d'autre n'a de jeu, les adversaires tirent deux ttanttos (le point + le refus)
- Si seulement les adversaires ont le jeu, tout ce qui s'est joué sur le point est annulé et les adversaires tirent les points de leur(s) jeu(x).
- Si le partenaire de celui qui s'est trompé a également le jeu, les adversaires tirent les points de leur(s) jeu(x) et un ttantto du refus.

14) **Si un joueur oublie de déclarer son jeu**

- Si personne n'a le jeu, tous les points engagés sont annulés et l'adversaire tire 2 ttanttos (le point + le refus). Le jeu « oublié » n'est pas pris en compte.
- Si les joueurs adverses ont le jeu, ils tireront un ttantto du refus en plus de leur(s) jeu(x).

15) **Celui qui n'a ni paire, ni jeu ne peut pas engager de pari pour son partenaire.**

16) **En cours de jeu, les points laissés « tira »** se tirent au fur et à mesure.

En cas d'égalité parfaite, le joueur Esku l'emporte.

A la fin de chaque tour de jeu, les 4 joueurs doivent retourner leurs cartes sur la table. On compte ensuite les points (grand, petit, paires, jeu ou point) sur les bases suivantes:

Grand: -S'il y a paso, celui qui a le meilleur grand l'emporte.
-S'il y a eu pari, on compte les points mis en jeu.

Petit: -pareil.

Paires: -S'il y a eu paso, celui qui a eu les meilleures paires l'emporte:

Paires =1 point, Mediak =2 points, Dobliak = 3 points

-S'il y a eu pari, on ajoute les points mis en jeu à la valeur des paires.

Le jeu. - Comme pour les paires; le jeu vaut 2 points, le 31 :3 points.

Au point (Lorsqu'il n'y a pas de jeu).

-En cas de paso, celui qui a le meilleur jeu tire un ttantto.

-S'il y a eu pari, on ajoute un ttantto aux points mis en jeu.

- 17) Quelques exemples.
- Enbido tapé, laissé par l'adversaire = 1 ttantto
 - Enbido tapé, tenu par l'anniversaire = 2 ttantos.
 - 3 engagés, laissé par l'adversaire = 1 ttantto.
 - 3 engagés, tenu par l'adversaire = 3 ttanttos.
 - Enbido tapé, 4 renchérés par l'adversaire et laissé = 2 ttanttos
 - Enbido tapé, 4 renchérés par l'adversaire et tenu = 6 ttanttos
 - Enbido tapé, 4 renchérés par l'adversaire et 3 de plus refusé par l'adversaire = 6 ttanttos.
- 18) Une fois les cartes ramassées, on ne peut plus tirer de points.
- 19) Le juge n'interviendra qu'à la demande de l'un des joueurs.
- 20) Tout litige dans l'interprétation de ce règlement ainsi que tout problème non évoqué ici sera réglé par le juge. La décision du juge est irrévocable.

Euskal Herri Année 2009



Harremanetarako: idazkaritza@euskalherrikomustxapelketa.org
Txapelketako informazioa jaso edo bidaltzeko: herriak@euskalherrikomustxapelketa.org
Komunikabideentzako helbidea: prentsa@euskalherrikomustxapelketa.org